MENSILE ANNO V - N° 45

CBM 64

HIT PARADE

30 GIOCHI

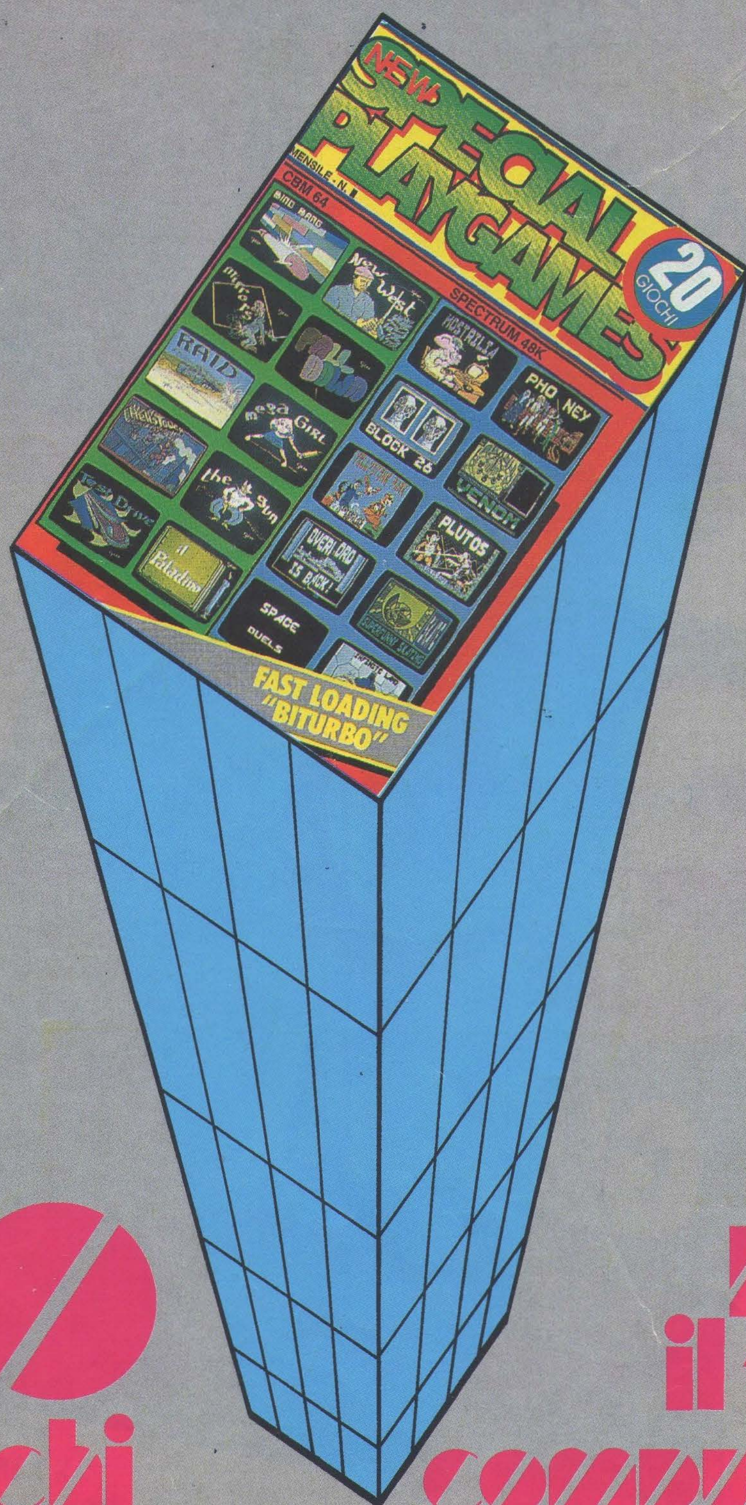
FAST LOADING "BITURBO"

1 SUBWAY HERO
2 FEDERAL
3 3D-GOLF
4 MATCH BALL
5 AGUA GAME
6 POWER OF JUMP
7 MUSCLES
8 MOON
9 BEAST
10 ELITASK
11 CYBORG HUNTER
12 SPACE VAMPIRES
13 ENJOY
14 HYDRO
15 GHOST
16 CONTACT
17 MR. GROCK
18 RIDING
19 PERSUIT
20 SHADES
21 EXPLORER
22 JANNA
23 ALIEN DEMONS
24 SIDE SWEEPS
25 NULLA
26 RUNNER
27 COMMANDO
28 HEROISM
29 JUMPING MOUSE
30 PIVOT

OGNI MESE NELLA TUA EDICOLA

C B M

SPECTRUM



20 giochi

per il tuo computer

BOMBE E FANTASMI

L'editoriale di questo mese vi vuole parlare delle molte recensioni che abbiamo voluto darvi assieme alle spiegazioni per vincere nei nostri 30 bellissimi giochi. Si tratta di alcune recensioni dei giochi più "gettonati" del momento, videogames che hanno le bombe e i fantasmi come grandi protagonisti. A parte il caso di Michael Jackson, protagonista di **Moonwalker**, gli altri attori principali delle nostre recensioni sono infatti invisibili fantasmi e alcuni bombardieri dal carico mortale. Sta a voi capire come abbattere gli uni e guidare gli altri. Attenti però a non fare l'incontrario.

HIT PARADE N. 45 - Periodico mensile - Maggio 1990 - Edizioni SIPE s.r.l. - via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III 70
Distribuzione per l'Italia: Messaggerie Periodici S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Tel. 02-8467545 - Stampa Grafica 85 - Rodano Millepini (MI)

SUBWAY HERO



È l'eroe della metropolitana. I treni da lui sorvegliati sono liberi da criminali. Dopo la morte di suo fratello, berretto verde, per una overdose di eroina, il nostro amico è impazzito e cercando vendetta, indossato il berretto del fratello, va a caccia. Ha la fortuna di incappare in un'organizzazione internazionale di trafficanti e la sua distruzione diventa il suo scopo di vita. Il gioco inizia nella metropolitana di una grande città, dove il nostro eroe è giunto per iniziare la ricerca del capobanda, ma prima deve eliminare tutti i furfanti sulle piattaforme. Se l'eroe riesce ad arrivare alla stazione seguente può scegliere una qualsiasi delle stazioni successive, ma prima di iniziare il viaggio deve trovare il biglietto aereo e liberarsi del capobanda. Aiutate l'eroe della metropolitana a trovare e distruggere tutti i membri dell'organizzazione, ma ricordate, spesso i vostri avversari, in preda alla droga, non sentono il dolore dei vostri colpi.

JOYSTICK PORTA 2

O	sinistra
P	destra
Q	su
A	giù
SPAZIO	fuoco
H	pausa sì/no
M	musica sì/no

FEDERAL



Appena il gioco è stato caricato ed appare la prima schermata ci troviamo proiettati nella Chicago degli anni 20. Qui sei il capo di una squadra speciale di polizia che deve vedersela innanzitutto con la banda di Al Capone e sarà gioco forza vincere ogni volta, per dimostrare al temuto gangster che non avete paura di lui. L'ultima informazione pervenutati ti ha reso noto che la banda del tuo nemico è all'opera in un magazzino abbandonato, e qui imbottiglia liquori. Irrompi nel loro covo nel tentativo di interrompere la loro truffa. Questo attacco però nasconderà una piacevole sorpresa: nel magazzino ci sono anche alcuni ragionieri del bandito, che potrai catturare per raccogliere prove sulle sue losche attività, una freccia ti guiderà verso quelle che sono presenti nel magazzino. Potrai raccogliere anche munizioni supplementari. Buona fortuna, capo!

JOYSTICK PORTA 2

Q	su
A	giù
O	sinistra
P	destra
SPAZIO	fuoco
F1	pausa
RUN/STOP	fine gioco

3D GOLF



Di tutti i giochi a grafica tridimensionale nessuno era mai riuscito, come in questo caso, a rendere così viva e reale l'azione come questo 3D Golf. Avrete la netta sensazione di muovervi su veri campi erbosi spezzati da insidiosi laghetti e, come in tutti i giochi del golf, lo scopo sarà quello di completare il percorso nel minor numero di tiri possibile. Selezionate la mazza del peso voluto, regolate la potenza del tiro e la direzione, tenendo naturalmente d'occhio la velocità e il senso del vento e in breve tempo vi troverete avvinti in un appassionante gioco difficile da abbandonare.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

MATCH BALL



La Coppa Davis è iniziata da poco e molti di voi avranno seguito emozionati le gesta dei nostri giocatori di tennis e anche dei super-campioni mondiali (purtroppo noi siamo un po' indietro in classifica). Per rifarvi e dimostrare al "mondo" di che cosa siamo capaci ecco Match Ball, un gioco nel quale sarete voi a dover fare vedere come siete bravi nel tennis. Le regole sono naturalmente note a tutti, quindi non vi sarà difficile seguire tutte le fasi della partita. All'inizio scegliete il numero dei giocatori, il colore della maglia vostra e del vostro avversario e finalmente date il via. Buon divertimento, campioni.

JOYSTICK PORTA 1

giocatore 1

JOYSTICK PORTA 2

giocatore 2

AGUA GAME



Ecco un gioco veramente speciale e particolare per il tuo CBM-64, estremamente differente da qualsiasi altro che tu abbia giocato prima. Sei un guardiano di un giardino pubblico e hai il compito di proteggere un cigno e un pesce che vivono felici nella loro vasca. Ma attenzione, se il livello dell'acqua della vasca diventa troppo alto, il cigno nuoterà via, mentre se diventerà troppo basso, il pesce morirà. Il tuo lavoro sarà quindi quello di mantenere il livello dell'acqua stabile, ma guardati dall'elefante e dal ragazzino, perchè potrebbero rendere il tuo lavoro veramente difficile. Riuscirai a tenerti il lavoro di guardiano o verrai miseramente ed ingiustamente licenziato?

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

POWER OF JUMP



Il protagonista del nostro gioco è scappato di prigione e si trova in una condizione fisica eccezionale che gli permette di fare salti poderosi e superare pericoli di ogni tipo nella sua ricerca della libertà. Si rifugerà nel mondo criminale che gli offre la possibilità di respirare aria fresca e di vivere di nuovo alla luce del sole. Nella speranza di completare il suo viaggio verso la salvezza si è munito di un kit di 21 oggetti, dei quali solo cinque saranno essenziali per la soluzione della avventura, ma non fatevi prendere dalla smania di utilizzarli subito, selezionateli quando pensate di essere ad un punto morto. Sul vostro percorso troverete anche delle monete d'oro, raccoglietele, come tutti gli altri oggetti, perchè vi saranno senz'altro utili per proseguire verso la vostra meta.

JOYSTICK PORTA 2

Z	sinistra
X	destra
;	su
?	giù
SPAZIO	salta
R	ridefinire tasti
FUOCO	inizio gioco
	scelta oggetti

MUSCLES



Che cosa siete un uomo o un mollusco? Questo gioco Vi aiuterà a scoprirlo. Per diventare un vero forzuto come Geoff Capes dovrete superare una serie di prove dove dimostrerete le vostre reali capacità. Nella sessione prove potrete aumentare il volume dei vostri muscoli sottoponendoli a vari sforzi e per fare ciò dovrete muovere il joystick a destra e a sinistra quante piú volte riuscirete in 10 secondi. Ma se non volete fare fatica potrete semplicemente premere il bottone del fuoco per veder aumentare il volume dei vostri muscoli. Superata questa prima fase dovrete cimentarvi in varie dimostrazioni di forza e mettere a dura prova la potenza dei vostri muscoli come nel caricare un camion con dei barili pesantissimi, giocare al tiro alla fune contro il tuo computer o battendo con il martello sul disco del Luna Park. E ora a Voi!

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

MOON



Nell'impero è in corso una guerra per la conquista di tutto il sistema. Come volontario combattente ti sei offerto di distruggere i centri vitali di ciascuno dei 7 pianeti e salvare quindi il tuo. Per fare ciò dovrai farti largo tra gli alieni, raccogliere le cariche esplosive, che lasciano dopo essere stati uccisi, innescarle al negozio, e dopo aver distrutto il guardiano sistemarle attorno al sistema vitale che dovrai far saltare in aria. Gli alieni uccisi lasciano anche schermi protettivi e monete che ti saranno utili per acquistare nel negozio armi supplementari. Il negozio si suddivide in tre sezioni: acquisto/vendita (A = tue armi, B = armi disponibili, C = informazioni sulle armi), aumento di potenza delle armi, sezione innesco (per le mine). Ogni centro vitale deve essere distrutto in un tempo limite, se ne risparmi ottieni un bonus. Buona fortuna!

JOYSTICK PORTA 2

F1	colori guerriero
FUOCO	inizio gioco
RUN/STOP	pausa
Q	fine gioco
U/D/L/R	muove aereo
FUOCO	combatte, armi

BEAST



Che strana situazione: un cammello attaccato dai dischi volanti. Ma non preoccupatevi si tratta di un gioco nuovissimo che vi terrà col fiato sospeso: riuscirà l'animale a sopravvivere?

JOYSTICK PORTA 2

1	un giocatore
2	due giocatori

ELITASK



Era un predone, un soldato di ventura, per soldi faceva qualunque cosa e ogni compito affidatogli era portato a termine. Un giorno venne arrestato dalla Compagnia, che decise che era troppo utile per eliminarlo. Arruolato nella Marina, Marauder venne addestrato a pilotare elicotteri leggeri e solo l'Alto Comando sapeva che non era una comune recluta. Quando appare sullo schermo la missione affidata a Marauder, studiala e annota le istruzioni, ricorda che il livello sarà completato solo se avrai raggiunto il tuo scopo. Marauder inizia il combattimento a bordo di un elicottero munito di cannone e lanciamissili, ma potrai aumentare la potenza di fuoco e di armamenti raccogliendo i contenitori con le attrezzature che cadono dagli aerei nemici abbattuti. Se riuscirai a raggiungere un buon livello potrai scrivere il tuo nome sul tabellone della Sala della Gloria.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
SPAZIO	bomba finale

CYBORG HUNTER



Siamo nel 21° secolo. Il livello di produzione dei robot è arrivato allo stadio dei replicanti, degli androidi virtualmente identici agli umani. Questi vengono usati in tutto il mondo come lavoratori schiavi, nell'esplorazione e nella colonizzazione di altri pianeti. Dopo una sanguinosa rivolta di un team di replicanti di livello 6, combattenti con grande forza e intelligenza pari agli ingegneri genetici che li hanno creati, questi droidi vengono dichiarati illegali sulla terra e sotto pena di morte. Tu fai parte di una squadra di bounty killer, formata dalla polizia per eliminare i replicanti. La scena inizia nel quartier generale della polizia dove osservi su uno schermo la posizione dei replicanti ed il compenso per la loro ricerca. Dopodichè a bordo del tuo velivolo sorvoli la città alla ricerca dei robot. Quando decidi quale replicante inseguire, atterri. A questo punto sullo schermo appare una via della città e tu dovrai inseguire a piedi la tua preda e potrai avvalerti di un radar portatile. Questa missione è una grande occasione per un bounty killer come te; ma riuscirai a spendere i tuoi guadagni?

JOYSTICK PORTA 1

A	su
Z	giù
N	sinistra
M	destra
SPAZIO	per partire, atterrare, fuoco

SPACE VAMPIRES



Venuti da un'altra Galassia gli inarrestabili vampiri dello spazio sono ai confini della Terra e dopo avere sbaragliato le difese di Plutone e la flotta astrale presso Nettuno si apprestano ora a dissanguare il nostro pianeta. Ma buon per noi la macchina finale, in grado di disintegrare qualcunque cosa conosciuta nell'Universo, è pronta. Tuttavia nella fretta di costruirla nessuno si è preoccupato dell'addestramento di qualche abile tiratore. Vuoi provare tu a manovrare questa super-arma? Decidi in fretta perchè gli alieni si stanno già delineando all'orizzonte.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

ENJOY



Ecco un gioco veramente strano, ti trovi a bordo, se così si può dire, di una ciambella e stai navigando un fiume irto di pericoli, come piante affioranti, massi. Il tuo scopo sarà quello di passare sotto alle porte messe per segnare il percorso ed arrivare nel più breve tempo possibile al traguardo. Gli ostacoli che troverai sulla tua strada potranno semplicemente modificare la tua rotta, come le sorgenti zampillanti, o peggio ancora far scoppiare la tua ciambella, cosicchè tu cadrai in acqua, ottenendo la squalifica. Attento a non perderti le porte altrimenti dovrai ricominciare daccapo e ricorda che a mano a mano che avanzi nella tua impresa il compito sarà sempre più difficile perchè gli ostacoli saranno sempre maggiori, come fiocine volanti, coccodrilli. Stai anche attento ai tifosi dei tuoi avversari che cercheranno di ostacolarti in ogni modo e a non arenarti nelle anse.

JOYSTICK PORTA 1/2
SHIFT F8 JOY/TASTIERA

2/X	avanti
A/D	indietro
SHIFT F2	pausa
SHIFT F3	ricomincia
SHIFT F6	musica/effetti sonori
RUN/STOP/ RESTORE	fine gioco

HYDRO



Siete un aspirante idraulico, ma essendo ormai nel mondo della tecnica prima di essere assunto in una grande impresa di allacciamenti idrici (forse proprio l'acquedotto cittadino) dovrete dare prova di abilità nel collegare dei tubi fra di loro, affinchè l'acqua possa trovarsi in un circuito chiuso senza perderne neanche una goccia. Dovrete partire da un quadrato d'inizio e prima che venga aperto il rubinetto centrale montare uno ad uno i tubi che vi vengono presentati nella finestra a sinistra sullo schermo, se reputerete che un pezzo di tubo possa non interessarvi o lo sistemate in un punto distante da dove state lavorando o semplicemente potrete farlo saltare in aria. L'importante è comunque che all'arrivare dell'acqua non vi facciate trovare impreparati con allagamenti inopportuni o il posto non vi verrà proprio assegnato.

JOYSTICK PORTA 1/2

FUOCO	inizio gioco

GHOST



Una casa maledetta tra le cui mura può capitare di tutto. Il nostro sfortunato eroe trova in ogni angolo nemici, sotto le più diverse forme ma con identiche intenzioni bellicose.

JOYSTICK PORTA 1

1	alto
X	destra
Z	sinistra
?	basso

CONTACT

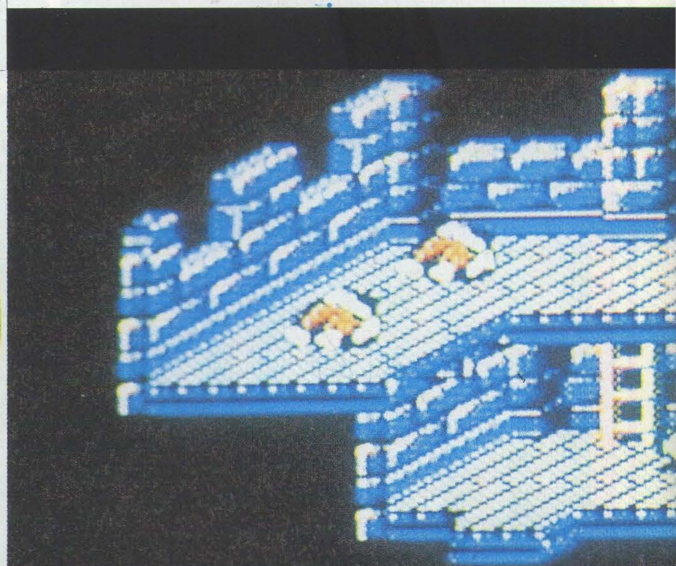


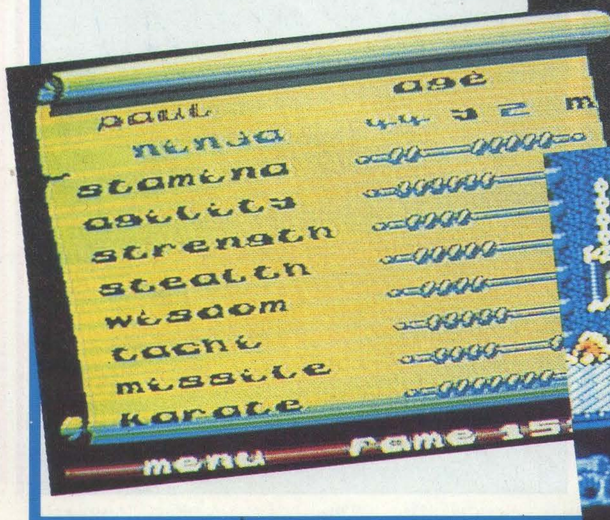
"Niente di particolarmente emozionante" questo è quello che si potrebbe pensare a prima vista osservando la schermata iniziale di questo gioco, ma vi accorgerete immediatamente che a mano a mano che procedete nel suo svolgimento vi prenderà sempre di piú e le emozioni saranno veramente molte. Scopo del gioco è affiancare i vari mattoncini dello stesso colore: vi sembra una cosa facile, ma vedrete che quando dovrete farlo parlare non sarà così semplice. Infatti i mattoncini contro le pareti possono essere spostati solo in alto e in basso o a destra e sinistra, ovvero lungo il perimetro, quegli negli angoli non si spostano e quelli affiancati nemmeno. Ma mettetevi alla prova e vedrete che emozioni...

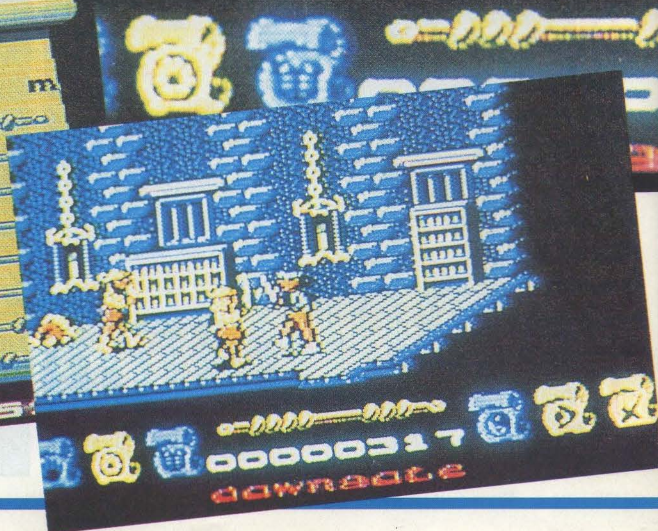
JOYSTICK PORTA 2

1	inizio gioco
Q	fine gioco

BUSH




age
paul
ninja
stamina
agility
strength
stealth
wisdom
tachi
missile
karate
menu
fame 15


00000317

IDO



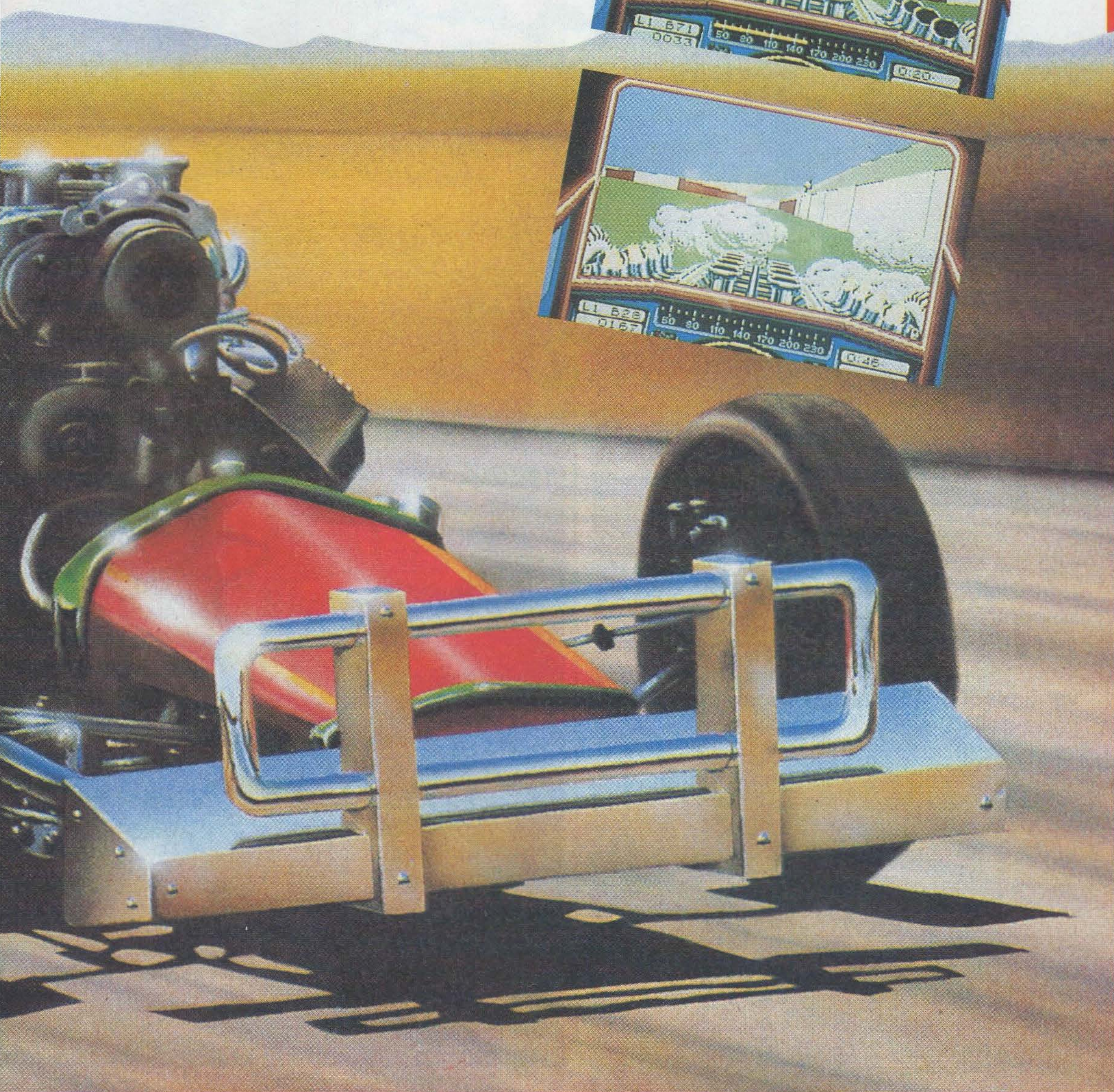
La vita era veramente difficile in Giappone, all'inizio del feudalesimo. Quei poveri uomini non dovevano solo affrontare inverni freddissimi e vivere un sistema di classi schiacciante, ma avevano anche una cospicua dose di "Bushido". Il Bushido era il codice seguito da tutti i guerrieri, in poche parole esso richiedeva che, se perdevi una battaglia, dovevi estrarre le tue interiora con una spada appuntita oppure ritirarti in un monastero, dove la maggior parte delle persone avrebbe riso di te fino alla tua morte. Fortunatamente siamo nel 20esimo secolo e stai solo giocando ad un gioco del computer che si basa su avvenimenti reali. Esso è ambientato nella Shimosa Province, terreno di contesa fra i Genji e i Tiara, due clan avversari. Essendo uno dei principali honchos della casa di Giara, la tua missione sta nell'inviare un lottatore solitario che riesca ad infiltrarsi nella fortezza di Tiara e prendere a calci qualche asino nemico.

Hai la possibilità di scegliere fra otto agenti, da un Monaco Buddista ad un Guerriero di Montagna, ed essi possiedono tutti un certo equilibrio fra astuzia e aggressività. Ti è possibile farli allenare in modo che sviluppino al meglio la loro abilità peculiare e migliorino un po' anche nelle altre. Oltre a ciò essi portano sempre con sè una cintura magica che fa sì che se vengono feriti a morte, vengano automaticamente trasportati alla base in modo da potersi ristabilire. La fortezza è suddivisa in stanze rappresentate in schermi a scatto che scorrono (leggermente) a seconda della direzione nella quale ti muovi. Questa caratteristica permette di utilizzare un personaggio molto più dettagliato e ti dà l'impressione di avere una zona di gioco molto più ampia. Tutti gli agenti che becchi sono molto veloci nel muoversi nel loro ambiente a 3D. L'azione è una semplice avventura di arcade: uccidi la gente, perquisisci le stanze alla ricerca degli oggetti che possono rendere il tuo avanzamento molto più facile. Ci sono poi un'infinità di pozioni e di oggetti speciali da trovare, come bacchette magiche, scrigni e uscite nascoste che innalzano il livello di un gioco che avrebbe altrimenti potuto essere piuttosto mediocre. Il combattimento è l'unica cosa deludente: in realtà non è sufficientemente complesso, anche se c'è un immenso numero di armi con diversi punti per colpire varie difficoltà di controllo. La musica è molto "Zenjiesca" in alcuni punti e pur non essendo la migliore colonna sonora mai sentita, riesce a creare l'atmosfera giusta senza essere fastidiosa. Per il gioco nel suo insieme si possono dire più o meno le stesse cose: **Bushido** è veloce e giocabile, non buono al livello di **Last Ninja 2**, ma vale sempre la pena dargli un'occhiata.

STUNT CAR RACER

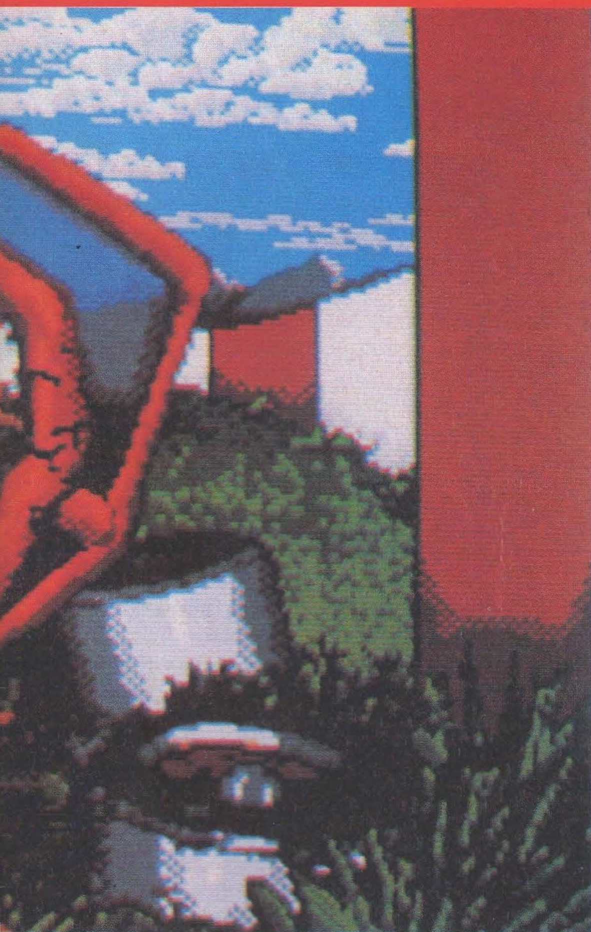


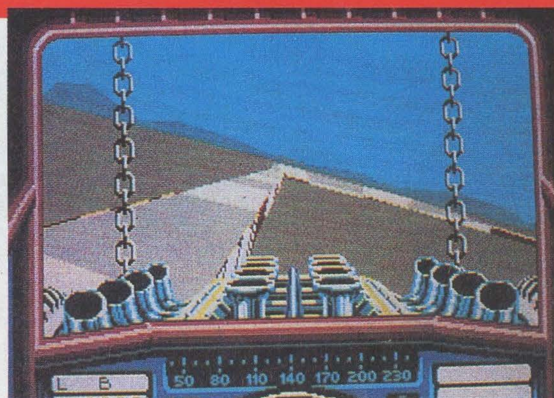
Da quando **Enduro Racer** ha fatto la sua apparizione fra le arcade, in qiasi tutti i giochi di corse sono state inserite una o due colline che cercano di farti girare lo stomaco. Per essere onesti, però, fino ad oggi nessuno c'è ancora riuscito sul serio. Ora abbiamo invece un prodotto che non solo ti vedrà seduto sul bordo della seggiola, ma che ti farà anche girare lo stomaco perchè le tue viscere ti dicono che non dovresti fare quello che i tuoi occhi ti dicono che stai facendo. **Stunt Car** è buono a questo livello.
Se la tua opinione sul fatto di giocare con giochi di questo genere è "visto uno, visti

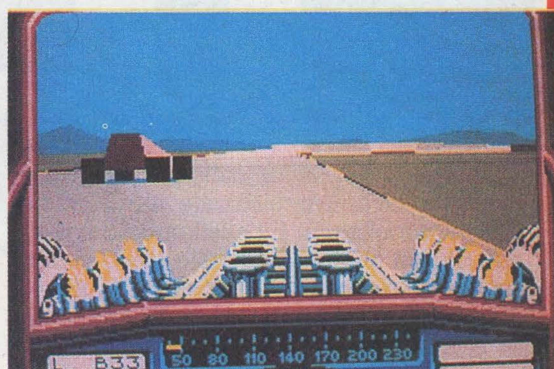


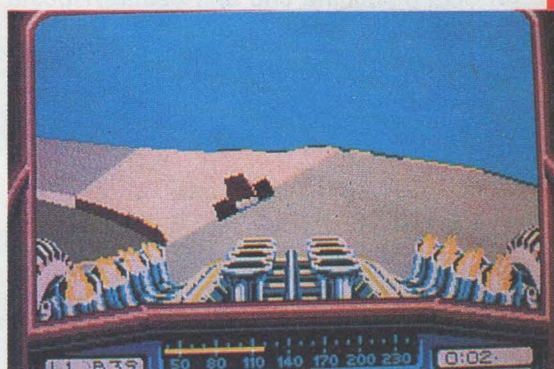
tutti", allora prova a vederlo di nuovo. **Stunt Car** è la gara del futuro. I tracciati sui quali si svolgono le competizioni sono stati studiati in modo particolare per le gare di alta velocità. Le curve che devi fare sono state sopraelevate, e questo significa che non hai bisogno di rallentare. Ma l'altra cosa interessante a proposito delle gare è che esse non scendono in nessun punto al di sotto dei venti piedi di altezza dal suolo. In realtà alcune delle "colline" raggiungono un'altezza variabile fra gli ottanta e i centoventi piedi, per cui gareggiare significa alzarsi in aria. Paragonabile a **Hard Drivin'** della Domark, **SC** è formato da vettori pieni, ed essi hanno anche un aspetto molto carino. Il tracciato è un gigantesco nastro grigio che si solleva sopra ad un lussureggiante prato rasato verde, e man mano che aumenti la tua velocità sulle irregolarità del terreno e sulle colline, la corsa può essere descritta esclusivamente come esilarante. Se sei stato così fortunato da riuscire a vedere il gioco in funzione

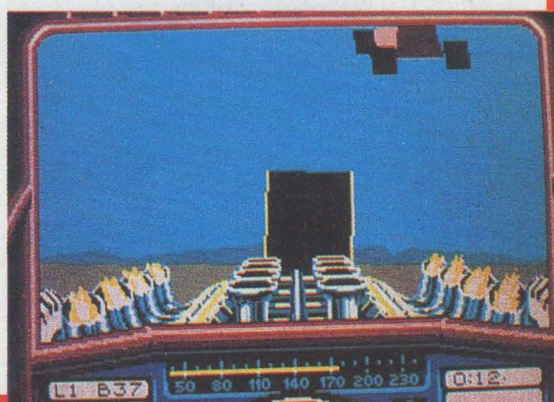




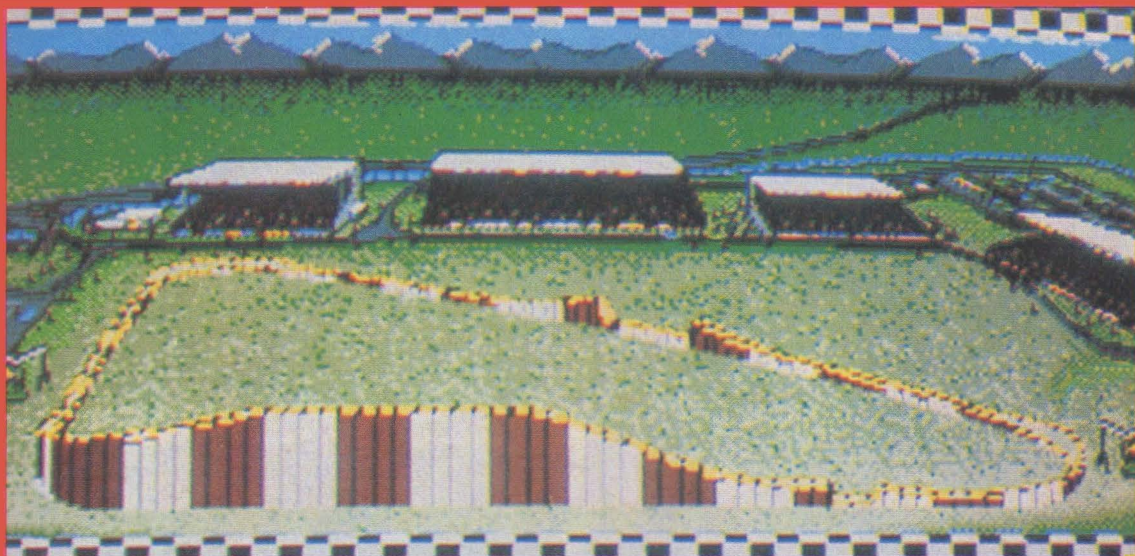

L B
50 80 110 140 170 200 230


L B33
50 80 110 140 170 200 230

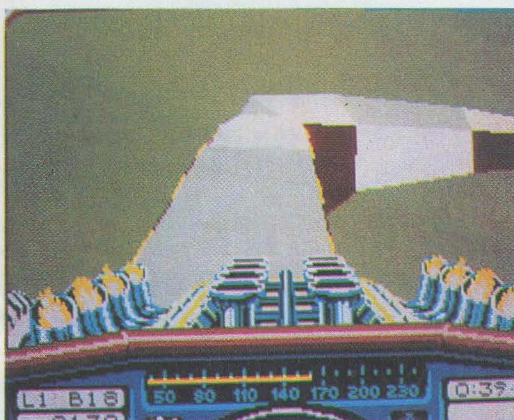

L1 B39
50 80 110 140 170 200 230
0:02


L1 B37
50 80 110 140 170 200 230
0:12


Division III
Division IV
Dare Devil
Jumpin' Jack
High Flyer
Road Hog
Bully Boy
Mike
Big Ramp
Stepping Stones
Hump Back
Little Ramp



ti ricorderai dei rantoli delle persone quando si trovavano appiccicate ai monitor di grandi dimensioni. E l'eccitamento è la caratteristica che rende questo gioco vincente. Geof Crammond (te lo ricordi, l'autore di **Revs**?) ha fatto un lavoro straordinario sulla parte di matematica implicata nel gioco per riuscire ad ottenere sia la maneggiabilità della macchina che una esatta risposta alla forza di gravità.



Funziona alla perfezione e ti rendi conto subito, la prima volta che lo provi, che risalire una collina a tutta velocità e con il dito appoggiato sul tasto dell'acceleratore durante una corsa non è certo una buona idea. Esci immediatamente di strada per continuare la tua corsa e piombi verso il basso, raggiungendo nuovamente il tracciato con un odioso urto violento.
E bisogna proprio dire che non è consigliabile schiantarsi. Ogni volta che fai qualcosa che danneggia la tua automobile, sul lato sinistro del parabrezza ti appare una crepa che si allunga progressivamente ad ogni urto successivo finchè non raggiunge l'estremità sinistra del vetro. A questo punto la tua automobile cade a pezzi e viene considerata un rottame.
L'ho già detto prima ma voglio ancora sottolineare che i grafici sono incredibili e con ciò non mi riferisco solo al fatto che il tracciato si muove rispetto a te; anche le altre automobili sono soprendenti da guardare. Vale quasi la pena di perdere la gara in modo da poter seguire l'altra automobile che percorre il tracciato, rimbalzando in modo molto realistico. E infine anche il suono ti fa sentire il rumore del motore che aumenta di giri e le accelerazioni.
Ma non è ancora tutto. Ci sono un mare di altri particolari, come la possibilità di collegare il tuo computer con quello di un amico e partecipare ad un confronto diretto attraverso un collegamento modem. O l'opzione per il gioco di squadra.
Quando il gioco comincia sei in fondo alla quarta divisione, con altri piloti (controllati dal computer) che corrono nella tua stessa divisione. Devi gareggiare con le automobili del computer sui due tracciati assegnati alla tua divisione e riuscire a conquistare una quantità di punti sufficiente per essere promosso alla divisione superiore.
Un gioco entusiasmante, praticamente quasi perfetto.

Vanni Sricchiati

MOONWALKER™

Michael Jackson è finalmente riuscito a realizzare il suo ultimo sogno facendo in modo di apparire pixelizzato in un gioco per il computer. Il ballo e gli atteggiamenti tipici sono realizzati in modo abbastanza convincente; qualcuno ha sicuramente riguardato i vecchi video di Jackson e ne ha tratto non poca

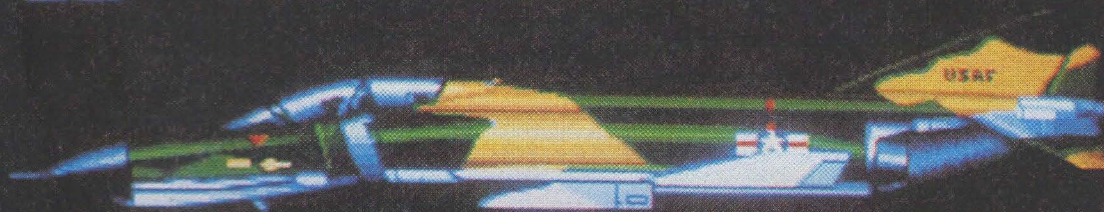




ispirazione.
Pùrtroppo però qualcuno ha anche guardato il film **Moonwalker** perché il gioco è legato in modo molto stretto alla trama di quella produzione e, come conseguenza, ha la stessa caratteristica episodica e vagante del film.
La ricerca di Jacko per salvare tutti gli adorabili piccoli dal grande gigante cattivo si svolge attraverso quattro stadi. Nella Parte Uno troverai lo studio cinematografico dove Michael deve raccogliere sette parti di un travestimento da coniglio per non farsi riconoscere dai suoi fans. Mentre cammina lungo lo sfondo a scorrimento orizzontale, un visualizzatore radar ti indica la posizione di ogni pezzetto del travestimento e Michael deve difendersi dagli attacchi dei turisti giapponesi e delle guardie.
Nella Sezione Due, a Michaelsville, troverai il buon vecchio ragazzo alla guida di una motocicletta; raccogli una quantità sufficiente di sfere e la potrai trasformare in una macchina sportiva volante e con lei volare al di sopra delle barriere che incontri.
La Sezione Tre, il Club 30, è quella in cui comincia la vera violenza; Michael afferra una mitragliatrice e si apre la strada in giro per la discoteca, prendendo di mira i ''gorilla'' e raccogliendo i bambini per portarli al sicuro.
L'ultima parte, l'Arena, è quella più bella, anche se è decisamente statica; Mickey-baby assume le forme di un gigantesco robot risplendente e si siede in mezzo all'arena conquistando di colpo il pubblico che scatta in piedi per prenderlo di mira dalle balconate. Ad intervalli regolari compare un gigantesco cannone al plasma e devi colpirlo con il laser prima che esso ti riduca in piccoli pezzetti.
E questo è tutto; quattro sezioni che non hanno niente di particolarmente notevole, legate fra di loro da un po' di apparenza e da molte dita incrociate. Mentre la maggior parte delle licenze hanno almeno un grosso film che le trascina, il video pop di **Moonwalker** probabilmente non richiamerà l'interesse di molte persone su questo gioco.

BOMBER





Fino ad oggi, le buone simulazioni di volo che comprendevano **Interceptor** (buono, ma non esattamente una simulazione), **Falcon** (una buona simulazione ma estremamente difficile da giocare) e le simulazioni della Sublogic (costose e di difficile reperibilità). Oggi, **Bomber** della Vektor Graphics offre agli appassionati proprio quell'ibrido che mancava: una simulazione di volo dettagliata, realistica e soprat-







tutto controllabile. Invece di essere limitati a un solo aereo, si può scegliere tra un F15, un F4-E, un Tornado (tedesco o britannico), un Saab, un Viggen, un MIG 27 e un FIII-F. Ciascuno di essi è rappresentato da un'immagine bidimesionale e da un'immagine tridimensionale ruotante. Le specifiche tecniche sono tutte vere, e comprendono anche una breve storia dell'apparecchio. Oltre a ciò c'è anche una mezza dozzina di aerei nemici diversi, che però raramente vengono visti in primo piano. Questa simulazione si concentra più sulle missioni di bombardamento e gli attacchi a terra che sui duelli aerei, e di conseguenza la maggior parte delle armi serve a colpire gli obiettivi a terra. Alcuni tipi di missile e di bomba sono specifici di un dato tipo d'aereo: per esempio, il lanciabombe multiplo JP233 può essere montato solo sul Tornado britannico, mentre i Maverick e i Sidewinder si adattano ad ogni aereo della NATO, come i loro omologhi russi si adattano al MIG 27.
Persino la sequenza del rifornimento delle armi è ben realizzata: sullo schermo appare una veduta frontale del vostro aereo, completa dei supporti per le armi. Ogni missile o bomba caricato appare sui supporti, dandovi un'idea concreta del poderoso armamento di cui disponete.
Le missioni sono di difficoltà graduata, e son ben sedici ma questo è solo l'inizio: il gioco offre anche un "mission designe" che vi permette di costruirvi un numero praticamente illimitato di missioni "su misura".
La cosa più bella di **Bomber** è il suo metodo di controllo, che comporta un numero limitato e facile da ricordare di tasti. Pilotare un aereo non è certo facile, ma con un po' di pratica si possono imparare le manovre fondamentali — il che significa che la simulazione è scorrevole senza essere troppo



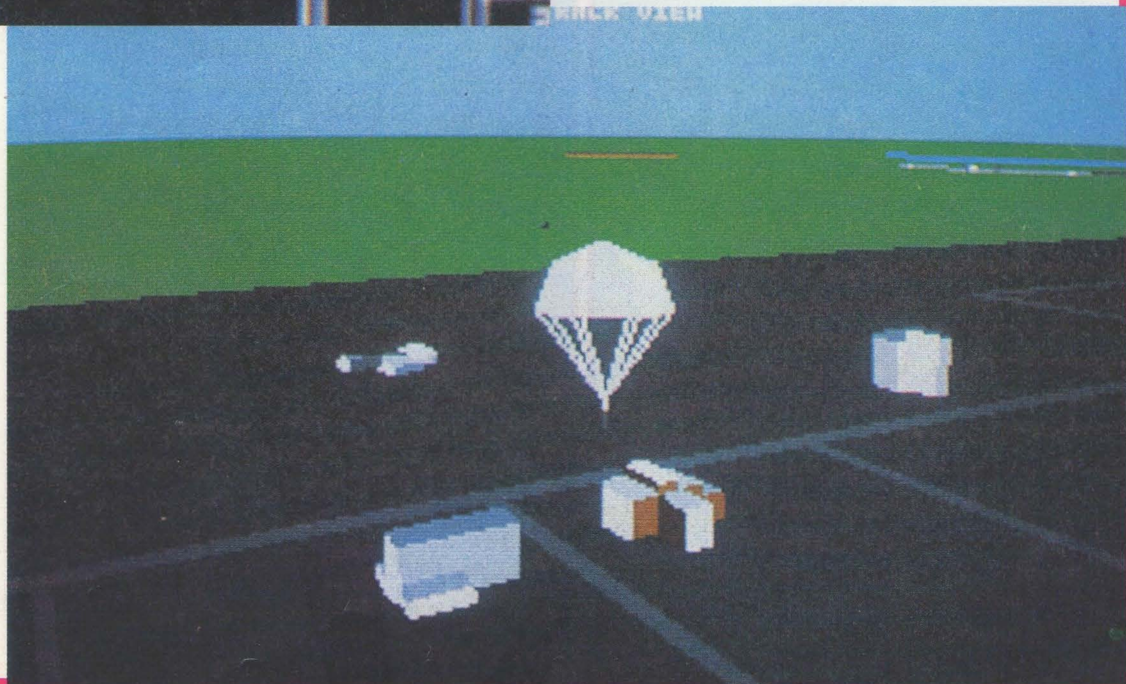
semplice... e a dimostrazione di questo basta provare la sequenza del rifornimento in volo.

La grafica è sorprendentemente dettagliata, specie per quanto riguarda i bersagli a terra, ed è ricca di città, basi e rilievi. È anche possibile osservare il proprio stesso aereo dall'esterno.

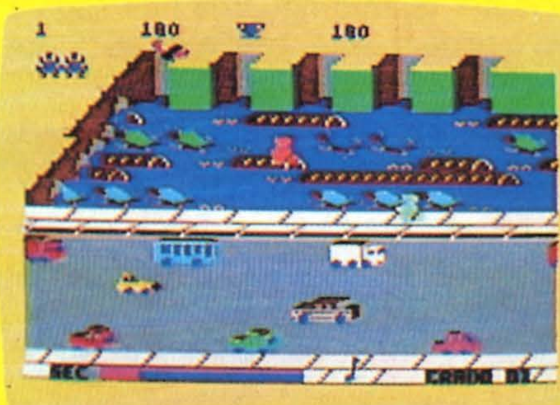
Non è esagerato affermare che **Bomber** è il miglior gioco aviatorio oggi in commercio, ed a anche una simulazione di volo ottimale, grazie anche ai buoni effetti sonori e all'ottima grafica.

Cr. Ba.





MR. GROCK



Una rana salterina alle prese con un'autostrada ingombra di veicoli e di pericoli. Come se questi non bastassero ci si aggiungono quelli di un fiume arrabbiato. Provate a farla saltare.

JOYSTICK PORTA 2

Z	sinistra
,	alto
/	basso
C	destra
Q	musica no
S	musica sì
SHIFT	pausa

RIDING



L'attacco alla diligenza da parte degli indiani è la scena che non manca in qualsiasi western che si rispetti e non saremo certo noi a non rispettare questa regola. Nella nostra avventura dovrete difendere i vostri passeggeri attaccati dagli indiani facendo piazza pulita dei vostri avversari. Dovrete naturalmente fare affidamento sulla vostra buona mira e prontezza di riflessi, perchè non avrete veramente il tempo di pensare ad una strategia di difesa. Sparate a più non posso e mantenete i nervi saldi, perchè se vi farete prendere dal panico per voi e i vostri protetti sarà la fine. Le munizioni fortunatamente non vi mancheranno e potrete alla fine risultare vittoriosi, dimostrando e potrete alla volta le vostre capacità.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

PERSUIT

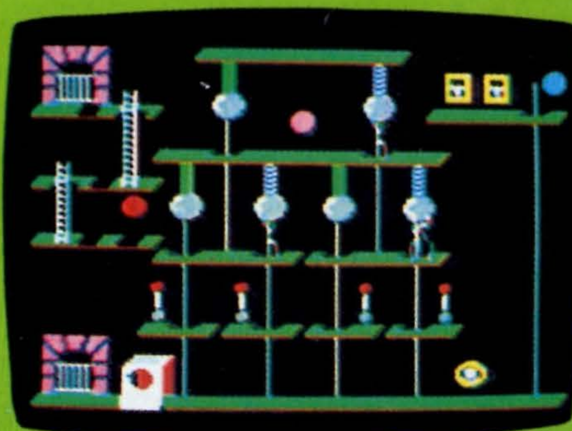


A Beverly Hills i malviventi sono diventati troppo numerosi; il capitano della sezione locale di polizia ha deciso quindi di usare i suoi poliziotti per dei giri supplementari di vigilanza delle vie cittadine nella speranza di arrestare l'ondata di scippi, rapine, omicidi. Ti è stata affidata una vettura nuova di zecca, anche molto potente, e partito dalla tua posizione ti accingi a sorvegliare la zona affidatati. Ma mentre dovrai dare un occhio alla situazione sarai alle prese con la nuova vettura con la quale non dovrai andare a sbattere, o dovrai risponderne al comando, e neanche fare mosse avventate, altrimenti che cosa potrebbero dirne i tuoi ricercati. Riuscirai a portare a termine il tuo turno, senza subire incidenti e magari acciuffando qualche indesiderato?

JOYSTICK PORTA 1

SPAZIO inizio gioco
FUOCO per svoltare

SHADES



Il Dottor Jeckill ha nascosto i piani per la costruzione di una terribile arma nucleare nella sua fortezza. Dopodichè ha disseminato ovunque trabocchetti e armi lancia-saette per difendere il suo terribile segreto. Tu armato solo del tuo coraggio sei stato scelto per introdurti in questo micidiale luogo. Dovrai aggirarti tutto solo facendo molta attenzione ai robot che cercheranno di farti la pelle e a tutti i mille pericoli che troverai sul tuo cammino. Non dimenticare però che usando l'ingegno e l'astuzia potrai volgere a tuo beneficio alcune delle malvagità nascoste nelle segrete contro i robot. Avrai anche a disposizione dei teletrasportatori che serviranno per spostarti nelle zone di colore prescelto.

JOYSTICK PORTA 1 e 2

FUOCO
JOYSTICK 1 1 giocatore
FUOCO
JOYSTICK 2 2 giocatori

EXPLORER



L'obiettivo della tua avventura è passare i diversi livelli raccogliendo in ciascuno un oggetto. Nel livello 1 devi raccogliere la Croce, ma non scordare le torce utili nelle caverne. Nel livello 2 ti trovi nelle catacombe con 6 passaggi a volta e solo un vero cercatore riconosce quello giusto per raggiungere lo scudo. Nel livello 3 arrivi sul dirigibile dove ti sarà utilissimo il lasciapassare, nel livello 4 l'unica speranza per salvare tuo padre sarà arrivare in tempo al santo calice. Il tempo è ostile e solo con il coraggio riuscirai ad arrivare in tempo.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

JANNA



Siamo nell'anno 2294, la base di difesa terrestre Icaro dalle ultime notizie si trova sotto il fuoco di attacco di un gruppo di alieni che è anche riuscito ad infiltrarsi nel suo interno. Dal momento che questi alieni sono molto pericolosi, è stato deciso di inviare un gruppo di 5 uomini votati alla morte che possa infiltrarsi nel complesso ed estirpare i nemici dalla base. Le armi in tuo possesso non saranno molte, le tue mani, sei un esperto di arti marziali, alcuni shuriken, delle spade, ma le tue grandi capacità acrobatiche ti permetteranno di riuscire dove altri molto più attrezzati non riuscirebbero. Dovrai superare la giungla, l'entrata della caverna, l'armeria, il centro di controllo prima di arrivare al cuore del reattore, per ogni settore superato otterrai un buono. Buona fortuna!

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco
SPAZIO scelta armi

ALIEN DEMONS

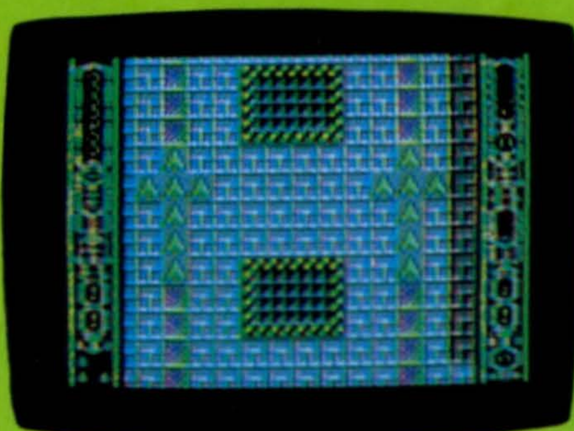


Sei l'ultimo supereroe sopravvissuto e devi distruggere gli alieni arrivati da Kral. Il gioco inizia con il tuo arrivo nel mondo alieno dove devi raccogliere i sette pugnali del potere, ognuno ad una certa distanza dalla freccia e portarli alla grande porta. Lasciali all'entrata e viaggia nella patria degli alieni. Ora devi raccogliere 5 pezzi di aglio e le 5 croci, uno dopo l'altro. La metà in basso dello schermo cambia colore quando hai trovato qualcosa e lampeggia una F. Il codice S ti indica che cosa devi cercare. Tu non puoi prendere una croce se non hai preso il pezzo giusto di aglio. Ma ricorda che l'aglio e le croci sono invisibili. Quando avrai tolto la maledizione sarai portato alla presenza dell'alieno. I suoi guardiani sono indistruttibili, ma se riuscirai a colpirli alla testa potrebbero morire. In questo caso avrai un grande bonus.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

SIDE SWEEPS



Nell'anno 2123 morì uno dei più ricchi ed eccentrici uomini del mondo, che aveva fatto costruire un labirinto nel giardino di casa, formato da 20 aree indipendenti con teleport e guardate da robot. La superficie di queste aree è formata da piastrelle, ciascuna con effetti differenti. Solo il miliardario conosceva il passaggio per giungere alla fine del labirinto e si mormora che prima di morire si sia portato un oggetto di valore da nascondere in questo posto. Molti ambiscono a questo oggetto e la sfida della sua ricerca è diventata presto mitica. Tutta l'area è stata circondata da telecamere e i contendenti entrano dalla zona 1 con una navetta munita di cannone al plasma e con solo poche informazioni. Tu da partecipante alla sfida sarai capace di giungere alla soluzione?

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	pausa
FUOCO	inizio gioco/ricomincia
Q	fine gioco

NULLA

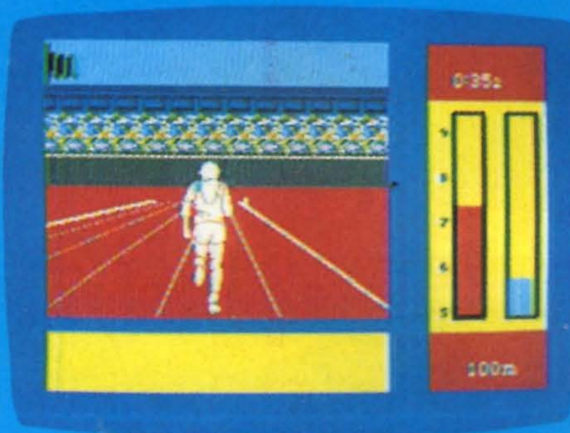


Il tuo villaggio è caduto preda del Nulla e dovunque regna morte e desolazione, dalle tombe sono resuscitati dei non-morti che si aggirano per le vie del borgo minacciando quel poco di vivo che esiste. Tu sei un valido arciere e ti sei offerto come paladino per risolvere il mistero. Disporrai all'inizio di alcune chiavi con le quali aprire le porte per introdurti nelle case o nelle segrete e per riuscire a scoprire che cosa sia accaduto. Nel tuo girovagare potrai appropriarti di tesori, cibo, armi e pozioni magiche che di volta in volta dovrai imparare ad usare appropriatamente. Disporrai anche di scudi protettivi che potranno in parte riparati dai danni dei non-morti, ma quando il tuo livello di protezione giungerà a zero sarai spacciato. Riuscirai a sconfiggere questo invisibile mostro?

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco
SPAZIO cambio armi

RUNNER



Veder gareggiare un atleta in una lotta contro il tempo e la sua resistenza nel percorrere un tracciato in un velodromo è una cosa affascinante. Ma che cosa ne pensate del poter impersonare questo atleta nella sua ricerca della vittoria. Questo gioco ti permetterà di far correre due atleti in tre differenti corse: i 400 metri, gli 800 e i 1500. Controllando l'atleta con il tuo joystick dovrai partire al momento opportuno, evitando le false partenze e mantenendolo nel tracciato per non essere squalificato. Dalla lista dei partecipanti potrai desumere la posizione del tuo corridore. Non dimenticarti di osservare sullo schermo l'indicazione del fiato e della resistenza fisica del tuo atleta per regolarti nella tua competizione.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

COMMANDO



Ormai da parecchi anni in una remota regione dell'Estremo Oriente imperversa una guerra interminabile, nella quale vengono impiegati numerosi quantitativi di uomini ed armamenti. Ma il comando centrale americano si rende conto ad un certo momento che l'unico modo per porre fine al conflitto è utilizzare delle squadriglie di uomini specializzate nella lotta corpo a corpo, e che pur con carenza di armamenti, non facili da rifornire siano in grado di controbattere l'offensiva nemica ed avere la meglio. Hai avuto l'opportunità di entrare a far parte di uno di questi gruppi e subito ti troverai nel bel mezzo dell'azione, proprio come desideravi. Distruggi tutto quanto è sul tuo cammino, anche tutto quanto potrebbe essere usato dai tuoi nemici per nascondersi ed approfitta della tua precisione di tiro per incrementare le tue munizioni, che i nemici lasciano indifese o colpendo alcuni oggetti che ti faranno ottenere armi supplementari. Ricorda che le bombe a mano devono essere preferibilmente usate quando hai numerosi nemici da abbattere e di tenere sempre d'occhio l'indicatore dei danni al nemico (blu) che virerà al rosso all'aumentare delle perdite dei tuoi avversari.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
;	su
/	giù
Z	sinistra
X	destra
FRECCIA SIN	pausa sì/no
INST/DEL	fine gioco

HEROISM



Le guerre in Estremo Oriente, in special modo nella giungla, non hanno mai fine. L'unico modo per avere il sopravvento sembra essere quello di disporre di un certo numero di uomini addestrati in modo speciale nel combattimento corpo a corpo, nella speranza che con le loro abilità personali riescano ad avere la meglio sul nemico. Tu sei uno di questi uomini paracadutato nel mezzo di un'azione. Armato solo di una mitragliatrice cerca sul campo tutto quanto ti può essere utile per incrementare la tua offensiva, alcuni oggetti colpiti danno munizioni, altri armi aggiuntive. Distruggi tutto quanto ti è portata di tiro e ricorda che il nemico potrebbe nascondersi ovunque. Sullo schermo un indicatore ti terrà aggiornato sulle perdite dei tuoi nemici.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
;	su
/	giù
Z	sinistra
X	destra
FRECCIA SIN	pausa sì/no
INST/DEL	fine gioco

JUMPING MOUSE



Per mezzo della tua joystick dovrai muovere il topolino alla ricerca di tutti i pezzi di formaggio dello schema, rimanendo in un tempo stabilito, e disattivare la bomba, ma il gatto di casa gli darà la caccia cercando di impedirgli di compiere la sua missione; per questo il nostro topolino dovrà camminare sugli scaffali o abbastanza in alto da non essere raggiunto. Potrà saltare con facilità e gettare alcuni oggetti sulla testa del gatto che rimarrà immobilizzato per un piccolo periodo di tempo. Potrà distrarre il gattaccio con il piano, il ragno, il tamburo, l'inchiostro simpatico guadagnando tempo per lui. Il buco della sua tana rappresenta il passaggio al livello successivo, ma il nostro topolino dovrà prima aver ripulito bene il livello precedente o altrimenti dovrà tornare indietro perdendo solo tempo. Divertitevi e cercate di non danneggiare troppo il povero gatto.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

PIVOT



Ecco una bella partita di basket a due giocatori per squadra. Scopo del gioco è naturalmente segnare durante il corso della partita il maggiore numero di punti, facendo canestri a tutto spiano. Vengono tenute in considerazione le regole usuali della pallacanestro, per cui fate attenzione ai falli o i vostri giocatori rischieranno di essere eliminati. Potrete giocare da soli, contro il vostro CBM-64 o contro un vostro amico, scegliendo l'opzione desiderata all'inizio del gioco, ma potrete avere anche l'opportunità di migliorare il vostro modo di giocare usando il modo pratica. In questa fase potrete allenarvi nei tiri a rete, anche da tre punti, per prepararvi a sfide agguerrite contro i vostri amici.

JOYSTICK PORTA 2/1

1 inizio gioco	1 giocatore
2 inizio gioco	2 giocatori
0	inizio pratica